

BALLE-MOLLE VAL-DES-MONTS 2026

INFORMATIONS GÉNÉRALES ET RÈGLEMENTS

1. CALENDRIER

Les parties sont disputées les **lundis, mercredis et jeudis soir à 19 h 30 et à 20 h 45 au parc Thibault**, sauf avis contraire. L'échauffement débute environ une quinzaine de minutes avant le début de la partie. De façon générale, **chaque équipe dispute 2 parties par semaine**, selon le calendrier établi pour son équipe.

2. DURÉE DES PARTIES

Les parties durent **7 manches** (6 ½ manches si le club receveur est en avance). Il n'y a **pas de prolongation** en cas d'égalité après les manches réglementaires, sauf en séries éliminatoires.

Afin d'écourter la durée des manches et de garder le pointage le plus serré possible, une **limite de 5 points par manche par équipe** est fixée, **sauf pour la 7e manche** et pour les manches supplémentaires en séries.

Si l'écart de pointage atteint 15 points à la fin d'une manche complète, la partie est déclarée terminée immédiatement.

3. COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chacune des équipes est composée de **12 joueurs réguliers**.

Des réservistes peuvent être appelés au besoin si le nombre de joueurs est insuffisant pour une partie, en excluant les retards et les départs hâtifs. **Un remplaçant peut jouer un maximum de 5 parties** durant la saison, excluant les séries éliminatoires.

Un joueur régulier ne peut agir en tant que réserviste pour une autre équipe en aucune circonstance.

4. ALIGNEMENT DES ÉQUIPES

La coopération des joueurs est requise pour signaler leurs absences à l'avance aux capitaines et aux organisateurs.

L'alignement visé est de 10 joueurs en défensive, comprenant au moins 3 femmes. Si ce nombre n'est pas atteint, des positions sont laissées vacantes en défensive. Une équipe n'atteignant pas le seuil minimal de 7 joueurs incluant 2 femmes doit déclarer forfait (défaite de 7-0). **Des réservistes peuvent être appelés pour atteindre un nombre total de 9 joueurs, ou un minimum de 3 femmes.**

Si une équipe a 5 joueurs réguliers ou moins, l'équipe devra déclarer forfait. L'autre équipe l'emportera alors par un pointage de 7-0.

Si l'alignement ne compte pas 3 femmes, un retrait automatique est comptabilisé au dernier rang du rôle des frappeurs. Si seulement 2 femmes évoluent en défensive à un moment donné, il ne peut y avoir plus de 6 hommes en défensive au même moment.

Un joueur arrivant en retard à une partie doit être inscrit à la fin de l'ordre des frappeurs. Il peut immédiatement prendre sa position en défensive à son arrivée. Un réserviste doit être inscrit à la fin de l'ordre des frappeurs, devant les joueurs en retard.

Tous les joueurs de l'alignement peuvent être substitués en défensive sans restriction au cours de la partie.

Le prêt de joueurs entre équipes adverses n'est pas permis.

Tout joueur blessé ne pouvant plus courir sur les sentiers ne peut revenir frapper au cours de la partie (pas de « je frappe, tu cours »). Si le frappeur est toujours sur les sentiers à la suite du jeu ayant causé une blessure, celui-ci doit être remplacé sur les sentiers par le dernier retrait. Une 2e substitution ne sera pas possible et sera considérée comme un retrait.

Aucun joueur ne peut être laissé de côté une 2e fois avant que chacun de ses coéquipiers ait aussi été laissé de côté, sauf s'il se porte volontaire. Les femmes sont exclues de cette rotation quand elles sont 3 ou moins.

Les joueurs d'avant-champ doivent jouer à égalité ou derrière les lignes de course, tandis que les vagabonds doivent avoir les deux pieds entièrement sur la surface gazonnée (champ extérieur).

5. RÔLE DES CAPITAINES ET ASSISTANTS

Les capitaines d'équipe et les assistants ont pour rôle :

- a) de fournir l'alignement de leur équipe au marqueur avant les parties;
- b) de s'assurer que l'ambiance reste amicale et qu'il n'y ait pas d'attaques verbales ou physiques entre joueurs;
- c) de seconder les organisateurs de la ligue en donnant de la rétroaction continue à ceux-ci dans le but d'accroître le plaisir des joueurs et en signalant tout problème avec l'équipement, le terrain ou avec des joueurs;
- d) de soutenir l'arbitre dans ses décisions et de discuter respectueusement avec celui-ci sur le terrain en cas de mésentente ou de confusion;
- e) de trouver des remplaçants lorsqu'il n'y a pas suffisamment de joueurs dans son équipe pour un match donné en faisant tout en son pouvoir pour trouver des réservistes du même calibre que les joueurs absents et en respectant les règles de composition des équipes.

Le capitaine de l'équipe **qui reçoit** a aussi pour rôle :

- f) d'ouvrir et fermer la cabane d'équipement, s'il y a lieu;
- g) **de veiller à ce que son équipe** prépare et libère le terrain au début et à la fin de la partie.

Les capitaines sont appuyés par deux adjoints, avec lesquels ils partagent les tâches énumérées ci-haut. Chaque joueur est encouragé à participer à la préparation du terrain et au remisage de l'équipement.

6. PARTIES REMISES À CAUSE DE LA TEMPÉRATURE

Lorsque la température est inadéquate ou que le terrain est inutilisable, les organisateurs de la ligue prennent la décision de jouer ou d'annuler la partie et en avisent les joueurs par le biais de Rétroaction.

Les décisions sont rendues sur la base des prévisions météorologiques pour la municipalité de Val-des-Monts, à l'heure prévue pour la partie. Une partie est annulée dans les cas suivants :

- Pluie considérable, grêle, orages ou tornades;
- Chaleur accablante (30 °C ou plus avec indice humidex de 40 ou plus);
- Conditions météorologiques ou autres circonstances ayant rendu le terrain impraticable.

Une partie déjà commencée et devant être arrêtée sera officielle si au moins 4 manches ont été disputées (3 manches et demie si l'équipe locale est en avance).

7. COMPORTEMENT ATTENDU

Étant donné le caractère amical de la ligue, tous les joueurs sont priés de garder en tête que nous jouons pour le plaisir et d'éviter tout débordement. Les suggestions et commentaires constructifs sont les bienvenus, en temps et lieu.

Il n'est pas permis de faire usage de boissons alcoolisées ou de drogues pendant les parties. En dehors des parties, le règlement municipal s'applique.

Il est interdit de fumer sur le terrain, incluant les abris des joueurs. Nous invitons les fumeurs à se retirer à une distance raisonnable des abris pour fumer sans incommoder les joueurs et le déroulement de la partie.

8. COÛT D'INSCRIPTION

Les frais sont payables à l'inscription. Ce montant sert à couvrir les dépenses de la ligue. **Aucun remboursement ne sera effectué si un joueur quitte son équipe après la date limite, peu importe la raison.**

9. ÉQUIPEMENTS REQUIS

Tous les joueurs réguliers doivent porter le chandail numéroté de leur équipe respective lors des parties, faute de quoi ils n'auront droit qu'à un lancer par présence au bâton.

Il est strictement défendu de porter des souliers avec crampons métalliques en tout temps.

10. RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS MAISON

Les règlements de balle lente de Softball Canada et de la WBSC s'appliquent en tout temps, en plus des règlements suivants :

LANCEUR

- Appartient à l'équipe en offensive.
- Lance 3 balles à son frappeur (1 si celui-ci est un régulier et ne porte pas son chandail d'uniforme).
- La devienne devient morte lorsqu'elle est retournée au lanceur par un joueur se trouvant à l'avant-champ (ayant les pieds dans le sable) ou que celui-ci a clairement l'intention de la retourner.
- Si un coureur était déjà en course au moment où le joueur d'avant-champ retourne la balle au lanceur, celui-ci se verra octroyer le but qu'il convoitait.
- Si le lanceur intercepte un relais destiné à un joueur en défensive, cela sera considéré comme une interférence offensive et le coureur le plus près du marbre sera déclaré retiré immédiatement.

FRAPPEUR

Frappeur retiré, balle morte, coureurs retournés à leurs positions :

- Balle frappée qui touche le lanceur.
- Amorti.
- Balle coupée (chop).
- Chandelle intérieure SI l'arbitre signale qu'une balle n'a volontairement pas été captée dans le but d'en tirer un avantage en défensive.

Fausse balle, balle morte, coureurs retournés à leurs positions :

- Balle frappée qui touche la grille de protection du lanceur.
- Balle frappée qui arrête AVANT l'arc tracé devant le marbre sans contact défensif.

Simple, balle morte, coureurs forcés d'avancer avancent d'un but :

- 2^e circuit dans un même match par un même joueur.

Balle en jeu :

- Balle frappée dans le filet ou sur un poteau en territoire des bonnes balles.
- Chandelle intérieure SAUF si l'arbitre signale qu'une balle n'a volontairement pas été captée dans le but d'en tirer un avantage en défensive.

COUREUR

- Doit franchir la ligne du marbre pour marquer un point (premier pied au sol dépassant au moins partiellement la ligne).
- Retoucher permis pour 1 seul but à la fois (même si erreur sur le jeu).

Retrait automatique :

- Touche au marbre si un jeu s'y déroule ou est sur le point de s'y dérouler (interférence).
- Glisse au marbre.
- Court avec son bâton passé la moitié de la distance entre le marbre et le 1^{er} but.
- Quitte son but pendant une frappe avant que le frappeur ait fait contact (+ LANCER ANNULÉ).

Non-retiré, balle en jeu :

- Si frappé par une balle frappée quand il se tient à son but, à moins qu'il ne touche délibérément la balle ou ne gêne intentionnellement un joueur défensif qui exécute un jeu.